Retroceda quien se reconozca

Ya de bebé, Miguel era de esos niños que adhieren los ojos a ciertas cosas, que con la cabecita quieta y la mirada grave anclan la vista durante minutos estáticos e interminables sobre un solo objeto de su habitación. Hasta cuando miraba a su madre, el pequeño Miguel lo hacía con un ceño de incomprensión lejana.
Lo cierto es que Miguel nunca reconfortó a sus seres cercanos exhibiendo un solo sentimiento de pertenencia a nada ni nadie, aunque practicara muestras de un afecto disciplinado y mimético hacia aquéllos a los que habría sido desagradecido no amar. Miguel creció como un niño tan despierto como ausente, extraño en todas partes pero con una buena disposición a cumplir con las expectativas de sus padres. A los tres años leía de corrido.
Cumplidos los siete, mientras los vecinos de su edad chillaban como monitos y se destrozaban las rodillas en el polvo de la explanada a la hora del pan con chocolate, Miguel, un chiquillo pálido de piernas flacas, prefería devorar libros y tebeos y pegar la mejilla en el espejo de su habitación. Lo primero le llevaba a una alienación absoluta. Se transportaba al universo del libro, ya fueran los feudos submarinos del Capitán Nemo o las azoteas desde donde Spiderman dominaba la noche de la ciudad, y lo hacía con un autoabandono tal, que cuando un libro o tebeo se le acababa, apenas tomaba una bocanada del aire real de su habitación antes de sumergirse en la atmósfera de otro libro que le consolara de la despedida del primero. En los momentos en que pegaba el rostro al espejo del dormitorio, se transportaba mentalmente al otro dormitorio, al mundo especular, tan imaginario pero tan real, y a través de la ventana de ese dormitorio encerrojaba la mirada y la mente en la otra calle, la calle al revés que la de verdad. Por alguna razón, ese dormitorio invertido parecía más amplio y menos restringido, y el mundo al que conducía su ventana más espacioso, más lleno de posibilidades y libre de trámites y barreras. Su madre no dejaba de decirle que tomara el aire, que saliera más. Miguel ya salía. De hecho, pasaba días y noches fuera. Sólo que su cuerpo se lo dejaba en su cuarto, como el submarinista que deja una boya en la superficie durante la inmersión.
Miguel siguió creciendo en la cuneta de la realidad, siempre poco problemático y siempre inquietante. Empezó a trabajar como programador de videojuegos. Dos o tres chicas intentaron encontrar el camino de su corazón, pero lo que les impidió el paso no fueron corazas de hierro o muros de piedra, sino una niebla fría y espesa.
Era un programador excelente. Con algoritmos sencillos construía mundos llenos de riqueza y complejidad, y todos veían en sus juegos un poder especial para transportar a quien jugaba, para sacarle del asiento y colarle en la pantalla. Hay que decir que Miguel cada vez se salía más de sí mismo cuando hacía su trabajo, y cuando jugaba a sus propios juegos era cuando se hacía más intemporal e intangible. Cada vez pasaba más tiempo delante del ordenador. Sin variar la postura ni la posición de los ojos, movía sólo las falanges de los dedos, tecleando rápida y silenciosamente, comunicándose cada vez más con su máquina, cada vez más incapaz de hacerlo con una realidad que le parecía crecientemente bidimensional y ausente de sorpresas. “Los átomos no me interesan”, decía. “Los bits son lo que cuenta”. Defendía su argumento ante sus compañeros, en las pocas ocasiones en que rompía su silencio. Este mundo de átomos no tenía nada que decirle. Los átomos son errantes, infieles, y por ello completamente sustituibles. Abandonan por completo nuestro cuerpo para ser sustituidos por nuevos átomos cada siete años. Lo que los mantiene en formación no es otra cosa que nuestra memoria, el conjunto de bits que configura lo que recordamos consciente e inconscientemente sobre nosotros mismos.
Nunca encontró placer en las cosas ligadas a la prosaica materia: una buena comida, el cuidado de una planta o el dulce ejercicio del amor. Al contrario, cada vez se volcaba más en sus algoritmos, se emocionaba ante detalles sutiles de sus rutinas que pasaban inadvertidos al resto del mundo.
Esto precipitó su caída, su progresiva abdicación del reino de la realidad. Pasaba la mayor parte del tiempo metido en casa. Ya sólo se comunicaba por correo electrónico y por faxes mandados desde el ordenador, en los que la firma era siempre la misma imagen digitalizada y almacenada en el disco duro. Su rendimiento como programador aumentó aún más. Producía cada vez más algoritmos y más complejos. Sus juegos cada vez se parecían más a él. Una chica que le quiso intentó sacarle de su soledad, pero sólo consiguió hacerse daño. Acabó jugando a sus juegos como única manera de tocarle.
Cortó todo contacto físico con las personas con quienes se relacionaba. Su trabajo estaba siempre listo a tiempo, transferido por correo electrónico al servidor de la compañía. Así pasaron varios meses, hasta que un día dejaron de llegar los mensajes.
En su casa sólo encontraron sus objetos y su ropa. Sus átomos, celosos de su espíritu, le habían impuesto una reválida que él no supo aprobar. Uno a uno, dejaron de relevarse y le fueron abandonando hasta que sus bits, el recuerdo que tenía de sí mismo, tuvieron que emigrar a sus algoritmos y no encontraron el camino de vuelta. Se fue volviendo cada vez mas translúcido hasta que alcanzó la total transparencia. Desapareció, transferido a sus juegos, como dicen los árabes que ocurre cuando las cámaras fotográficas te roban el alma.

eyc0001@ibm.net